

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE* BIMBINGAN
KONSELING SMA NEGERI 2 AMLAPURA MENGGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***

Devanny Anggun Riantika, 1815091042

Program Studi Sistem Informasi

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: devanny@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang user interface (UI) aplikasi mobile bimbingan konseling yang digunakan oleh guru dan siswa di SMA Negeri 2 Amlapura. Masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya minat siswa dalam memanfaatkan layanan bimbingan konseling karena stigma negatif terhadap guru BK dan sistem layanan manual yang tidak efisien. Untuk itu, metode *Design Thinking* digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi berbasis pendekatan human-centered. Proses desain melibatkan lima tahap yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Hasil rancangan UI diuji menggunakan pendekatan *Usability testing* berdasarkan standar ISO 9241-11 dengan tiga indikator yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Evaluasi dilakukan melalui pengujian SUS (*System Usability Scale*) dengan hasil skor 85,5 yang menunjukkan tingkat kepuasan sangat baik, serta kuesioner UEQ yang menunjukkan pengalaman pengguna berada pada kategori positif. Penelitian ini menghasilkan *Prototype* aplikasi mobile yang dapat menjadi solusi praktis dalam optimalisasi layanan BK di sekolah menengah atas.

Kata kunci: *user interface*, bimbingan konseling, aplikasi *mobile*, *Design Thinking*, *Usability testing*

**DESIGNING THE USER INTERFACE OF A MOBILE COUNSELLING
APPLICATION FOR SMA NEGERI 2 AMLAPURA USING THE DESIGN
THINKING METHOD**

Devanny Anggun Riantika, 1815091042

Information Systems Study Program

Informatics Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email: devanny@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to design a user interface (UI) for a mobile counseling application intended for teachers and students at SMA Negeri 2 Amlapura. The main issue identified is the students' low interest in utilizing counseling services due to negative perceptions of counseling teachers and the inefficiency of manual systems. Therefore, the Design Thinking method was employed to identify user needs and deliver a human-centered solution. The design process followed five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The resulting UI was evaluated using Usability testing based on ISO 9241-11 standards, focusing on effectiveness, efficiency, and user satisfaction. Evaluation through the System Usability Scale (SUS) produced a Score of 85.5, indicating excellent satisfaction levels, and the User Experience Questionnaire (UEQ) results reflected a positive user experience. This research produced a mobile application Prototype that offers a practical solution for optimizing counseling services in high schools.

Keywords : user interface, counseling, mobile application, Design Thinking, Usability testing